

Le Manoir McRotten

Synopsis :

12 novembre 1925. Tout le clan McRotten est convoqué au Manoir familial. Le grand-père Trevor McRotten, chef de la famille, est mourant. Tous les proches sont donc convoqués pour le voir une dernière fois, et tenter de gratter l'héritage : celui qui héritera du Manoir McRotten sera le nouveau chef de cette ancienne famille locale, qui règne en maître sur le manoir et le village de Strathmorne.

Le vieux Trevor est en réalité un sorcier, proche de plusieurs congrégations occultes, et il ne souhaite pas vraiment passer la main à la nouvelle génération. Il a découvert un moyen de contacter une entité démoniaque et de lui proposer un accord : le sacrifice de toute sa lignée en l'échange d'une nouvelle vie, en prenant possession du corps de la dernière née de la famille, Jessica McRotten.

Dramatis personae

La famille McRotten

Trevor McRotten :

Chef de la famille McRotten depuis maintenant 40 ans, il a pris les rênes de la famille à la mort de son père et est parvenu à devenir immensément riche sans que l'on comprenne vraiment pourquoi ni comment. Aujourd'hui âgé de 82 ans, le vieux McRotten vit enfermé dans son manoir, personne en ville ne l'a vu depuis cinq ans mis à part ses domestiques et sa notaire. Il maintient en revanche une correspondance épistolaire importante, et a financé une bibliothèque ésotérique particulièrement fournie dans son manoir, ce qui lui vaut l'aversion des habitants du patelin.

Blocstats :

FOR : 30 CON 42 TAI 50 DEX 50 APP 20 INT 80 POU 75 EDU 87 MVT 6

Point de vie : 15, point de magie 45, Santé mentale 20, Chance : 50

Compétences : Occulte 80 %, Mythe de Cthulhu 25 %, Bibliothèque 60 %, Baratin 50 %, Manigances 75 %

Sorts : Déflagration Mentale, Domination, Fascination.

John McRotten

Fils aîné de la famille, environ 40 ans. Si l'on suit l'ordre d'héritage, c'est à lui que devrait revenir le Manoir. Mais voilà, John a quitté la maison à 19 ans pour mener une vie dissolue à Londres, faite de débauche, de dettes de jeu et de fêtes. Envoyé au front au début de la grande guerre, il a été « blessé à la main » dès les premiers jours du conflit et a été renvoyé à Londres en tant que blessé de guerre, où il a traîné sa misère en enchaînant de petites escroqueries et du marché noir. Criblé de dettes, sans emploi fixe, l'héritage est son seul espoir, mais son père le déteste. Il a épousé en secret une infirmière sans le sou après l'avoir mise enceinte et a besoin de l'héritage, autant pour le futur enfant que pour rassurer ses créanciers. Et il déteste Victor plus que tout.

Blocstats :

FOR : 60 CON 72 TAI 70 DEX 50 APP 45 INT 52 POU 25 EDU 55 MVT 8

Point de vie : 15, point de magie 10, Santé mentale 52, Chance : 30

Compétences : Baratin 75%, Bagarre 60 %, Escroqueries diverses 45 %, Résistance à l'alcool frelaté 60 %:

Victor McRotten

Second fils de Trevor, une trentaine d'années. Victor n'est que le second de la famille et a été adopté suite au second mariage du patriarche. Mais tout le monde l'a toujours préféré à l'aîné : Victor a réussi de brillantes études de droit et s'est ensuite engagé dans l'armée où il a combattu en France. De retour depuis peu avec quelques traumatismes, il espère lui aussi l'héritage afin de pouvoir épouser une jeune aristocrate française qu'il a rencontré durant le conflit et avec qui il garde le contact épistolaire. Il craint que son frère n'obtienne tout l'héritage et d'être tenu à l'écart car il a été adopté.

Blocstats :

FOR : 45 CON 62 TAI 60 DEX 72 APP 70 INT 75 POU 50 EDU 72 MVT 8

Point de vie : 15, point de magie 10 Santé mentale 70, Chance : 50

Compétences : Droit 80 %, Bibliothèque 75 %, Fusils 60 %, Rendre les autres jaloux sans s'en rendre compte 60 %.

Irma, Velma, et Veruca McRotten.

Les trois sœurs de Trevor, toutes âgées d'environ une soixantaine d'années et toutes veuves. Affables et très bavardes, elles connaissent tous les ragots de la région. Irma a perdu son mari suite aux épidémies de grippe espagnole et porte encore le deuil, mais Velma et Veruca sont des veuves de longue date qui s'en accommodent très bien. Les trois sont passionnées de tricot et de dentelles et travaillent habituellement en équipe : Irma se charge de broder ou de tricoter, Velma prépare le fil en enroulant machinalement des pelotes tandis que Veruca manie une minuscule paire de ciseaux dorés qu'elle utilise pour couper les fils qui ont le malheur de trop dépasser.

Elles vivent dans des villages avoisinants et viennent parfois rendre visite à leur frère à Strathmorne. Elles espèrent obtenir une part de l'héritage qui leur permettrait d'améliorer un peu leur quotidien en venant compléter leurs pensions. Mais elles craignent que la mauvaise réputation de Trevor et son manque d'ambition ne viennent accélérer le déclin de la famille.

Blocstats :

FOR : 30 CON 30 TAI 40 DEX 55 APP 45 INT 45 POU 20 EDU 45 MVT 8

Point de vie : 8, point de magie 10 Santé mentale 50, Chance : 50

Compétences : Tricoter (80%), Raconter des potins (80%), Faire le thé (80%)

Jessica McRotten

Fille ou protégée d'un des PJ. C'est une enfant joyeuse et agréable, que tout le monde

apprécie. Mais elle ne connaît pas encore très bien les membres de la famille, alors elle préfère jouer seule dans son coin. Âgée de sept ans, elle est la dernière née de la famille McRotten. Elle a une affinité particulière avec la magie et le monde de l'occulte mais c'est probablement le cas de toutes les petites filles de films d'horreur.

Le personnel du manoir

Hector Woodbarn

Majordome du manoir, il s'occupe d'expédier les affaires courantes et de l'administration du Manoir en général, en dirigeant les domestiques. C'est un homme âgé, sec et distingué. Formé comme médecin militaire, il a choisi de s'engager comme majordome auprès des McRotten il y a de longues années. Il se charge de s'occuper du manoir tout comme de soigner son maître Trevor mais il paraît aujourd'hui absent et vidé de son énergie. Il est en réalité sous le contrôle mental complet de Trevor depuis plusieurs années.

Blocstats :

FOR : 60 CON 60 TAI 70 DEX 70 APP 45 INT 60 POU 40 EDU 60 MVT 8

Point de vie : 13, point de magie 15 Santé mentale 30, Chance : 50

Compétences : Arme de poing 70 %, Charme 50 %, Écouter aux portes 50 %,

Robert O'Callahan

Irlandais immigré, travaille comme homme à tout faire et jardinier au Manoir. Il s'occupe également des chiens de chasse et du cheval à l'écurie. Grand, baraqué, pas très causant mais extrêmement prévenant à l'égard des habitants du manoir. Tout le monde garde de lui un souvenir d'un géant bienveillant, mais il est lui aussi passé sous la coupe des sortilèges de Trevor et a perdu toute volonté.

Blocstats

FOR : 80 CON 70 TAI 85 DEX 50 APP 35 INT 20 POU 10 EDU 25 MVT 8

Point de vie : 16, Santé mentale 30, Chance : 50

Compétences : Corps à corps 75 %, Esquive 50 %, Grimper 45 %, Découper d'innocentes victimes au sécateur géant 60 %

Mary Paterson (Madame Mary):

Femme de ménage et cuisinière, fille du nord du pays qui a débarqué il y a maintenant un peu plus de dix ans. Elle a voyagé partout à travers le monde au gré des places de domestique qu'elle trouvait. Elle ne tient habituellement pas plus de deux ans au même endroit, mais sans réelle explication elle semble avoir décidé de s'installer ici pour une période de temps plus longue. Habituellement joviale et chaleureuse, les maléfices de Trevor l'ont elle aussi vidée de sa joie de vivre.

Blocstats

FOR : 30 CON 40 TAI 40 DEX 65 APP 45 INT 35 POU 20 EDU 35 MVT 8

Point de vie : 9, point de magie 10 Santé mentale 50, Chance : 50

Compétences : Cuisine 60 %, Manier le hachoir 60 %

Ms Turner Black

La notaire de Trevor. Veuve de son mari, mort pendant la guerre, elle a repris à 50 ans l'office notarial de son défunt époux et s'en sort bien mieux que lui. Une des rares femmes britannique à officier à ce rôle, elle a dû jouer des coudes pour s'imposer et s'est taillé une réputation de dure à cuire auprès de ses pairs. Mais comme les autres, elle est sous l'influence des maléfices du grand-père : lorsqu'elle passe un certain temps à la résidence, elle perd toute sa verve et son mauvais caractère pour se transformer en une docile secrétaire prête à enregistrer tous les actes et les transactions de Trevor.

Vernon Moffatson Le chef du village. Petit homme corpulent et gras, il n'a de chef de village que le titre car à peu près tout appartient à la famille McRotten. Néanmoins, c'est celui que les villageois envoient pour communiquer avec le Manoir, ce qui le terrifie plus que tout à chaque fois. Antipathique au premier abord, son seul désir est pourtant d'aider les villageois et être reconnu comme un bon chef de village. Il manque cruellement de confiance en lui et craint tout autant les pêcheurs en colère que la famille McRotten et ses bizarreries. Il en sait beaucoup plus que les autres villageois sur le goût de Trevor pour l'occultisme, mais en tant que fervent catholique, il refuse de trop en apprendre sur le sujet de peur de s'attirer le mauvais œil.

Archetypes de PJ

La voyante

Cousine éloignée de la famille McRotten, la voyante reste la préférée des trois tantes Irma, Velma et Veruca. Elle profite du réseau de la famille pour trouver de nouveaux clients à plumer et s'assurer un train de vie plus que correct.

Le vétéran des tranchées

A servi dans l'armée pendant 4 ans. De retour des combats de la grande guerre, blessé au front, vit confortablement de sa pension d'invalidité mais aimerait bien pouvoir revenir à une vie normale et se débarrasser de ses cauchemars qui le hantent.

L'archéologue

Neveu de Trevor, également recueilli quelques années au manoir après le décès de sa mère. S'est orienté vers l'archéologie, après de brillantes études à l'université d'Edimburgh. Toujours entre deux voyages, toujours perdu dans les antiquités.

Le chasseur

Fils adoptif de Trevor, celui-ci vous a recueilli pendant quelques années à l'adolescence suite à la mort de votre mère. Mais vous n'avez jamais supporté l'ambiance pesante du manoir. Alors dès que vous avez touché la confortable somme que vous a légué votre mère, vous êtes parti pour une vie d'aventure à travers l'Afrique afin de chasser les plus beaux gibiers et de découvrir des contrées inexplorées. Vous étiez de retour à Londres pendant quelque temps lorsque vous avez reçu la missive de Trevor McRotten annonçant qu'il était

mourant.

Le docteur

Médecin itinérant, lié de longue date à la famille McRotten mais n'a aucun lien de parenté avec ceux-ci. Passe l'essentiel de son temps à voyager de village en village afin de s'occuper de riches familles qui constituent l'essentiel de sa clientèle.

Chronologie

12 novembre :

Matin : Arrivée des PJ au manoir et rencontres avec la famille et les domestiques.

Après midi : Un montagnard est déclaré disparu, les villageois montent une expédition pour le retrouver.

Soir : Trevor convoque la famille dans sa chambre pour leur parler de l'héritage. Il reste néanmoins cloîtré dans sa chambre toute la journée.

13 novembre :

Matin - Trevor est déclaré mort au petit matin, la lecture de son testament aura lieu dans l'après-midi. La petite Jessica tombe étrangement malade.

Après midi : les tensions montent autour du sujet de l'héritage, la notaire arrive et dévoile que Trevor lègue tout à la petite Jessica. Tout le monde s'engueule copieusement. Le corps de Trevor est placé dans le caveau de la famille.

Soir : Le plan de Trevor se met en place et les domestiques commencent à massacrer les occupants du Manoir. Ils kidnappent ensuite Jessica et l'emmènent au caveau, en direction de la clairière où doit se dérouler le rituel.

Minuit : Les domestiques accomplissent le rituel et Trevor investit le corps de la jeune Jessica. Ils retournent mettre le feu au Manoir avant de rejoindre Strathmorne. Un bateau les y attend pour les emmener au loin. L'objectif est de blâmer l'incendie sur un des héritiers déçus et de partir rejoindre les contacts de Trevor en Italie, en ayant pris possession du corps de sa jeune héritière.

Acte 1 Bienvenue chez les McRotten

Après un voyage d'une dizaine d'heures, suivi d'une petite heure de calèche, les PJ arrivent enfin en vue du village de Strathmorne en milieu d'après-midi. Ils peuvent décider d'y faire un détour, certains souhaiteront peut-être prendre une chambre à l'auberge, ou choisir d'aller directement au manoir.

Une fois arrivés au manoir, l'ambiance est tendue. Sont présents les domestiques et la famille, mais aussi la notaire, et le chef du village passe de temps en temps prendre des nouvelles.

Le Manoir McRotten

Perdu au milieu de la forêt et juché sur un flanc de montagne, le manoir McRotten a perdu de sa splendeur d'antan mais surplombe toujours le village de Strathmorne, comme un géant penché sur son royaume. La végétation a envahi peu à peu l'immense jardin à l'anglaise qui entoure la vieille bâtisse, construite autour d'une antique tour de guet. Les pluies et le vent ont usé les poutres de bois qui maintiennent la façade et l'aile est abandonnée depuis longtemps, semble sur le point de s'effondrer. Mais de faibles lueurs apparaissant dans l'autre partie de l'édifice prouvent que malgré les années, le manoir familial est toujours occupé. Il est similaire à vos souvenirs : immense, mystérieux et particulièrement lugubre.

La bâtisse a été construite autour d'une ancienne tour de garde qui surplombe le village de Strathmorne. Celle-ci abrite aujourd'hui les appartements privés du chef de famille. C'est aussi dans la tour que Trevor a fait installer son impressionnante bibliothèque, qui rassemble des livres venus des quatre coins du monde et comporte notamment un rayon consacré aux sciences occultes et paranormales particulièrement bien fourni.

La tour dispose également d'un petit monte-charge manuel, qui permet aux domestiques de faire monter un plateau repas ou une livraison d'ouvrages à l'étage supérieur sans passer par les escaliers. Il est installé derrière une petite trappe murale et est suffisamment solide pour qu'un enfant ou un humain accroupi puisse s'y cacher et l'actionner.

Autour de la tour s'étendent deux ailes bâties en bois qui comptent de nombreuses chambres, salons et salles à manger. Aux murs sont affichés tous les portraits des ancêtres de la famille aux côtés de nombreux trophées de chasse et de pêche. Le soir venu, le manoir s'éclaire principalement à la bougie. L'aile Est du manoir est à l'abandon depuis une dizaine d'années, faute de domestiques pour s'en occuper. Les membres de la famille résident donc principalement dans l'aile ouest. Le perron donne sur un grand hall, surplombé de deux escaliers menant aux deux ailes du manoir.

Le manoir est encerclé d'un jardin à l'anglaise de bonne taille, mais dont les contours sont progressivement colonisés par la forêt environnante. Derrière le manoir, le caveau de la famille McRotten est dans un piteux état. Un petit mausolée fermé par une grille permet de descendre dans une crypte où se trouvent les tombes des membres de la famille.

Dans la bibliothèque se trouvent de nombreux ouvrages occultes et quelques ouvrages du mythe, qui pourront être découverts si un investigateur passe un peu de temps à trier et à fouiller dans les étagères. Le rayon occultisme contient notamment :

- *Cultes Innommables* (Anglais, traducteur inconnu, publié en 1845) : Cette édition anglaise est très imparfaite et l'ensemble des sortilèges évoqués dans ses lignes sont faux ou illisibles, à l'exception d'un sortilège « Appeler l'esprit de la forêt » (Appeler/Congédier Shub-Niggurath) annoté et corrigé de la main de Trevor. Un PJ versé dans le mythe de Cthulhu ou l'occultisme pourra éventuellement le déchiffrer et l'apprendre (environ 3h, modulable selon la réussite du jet) pour l'utiliser dans la confrontation finale, mais le manque de temps requis pour étudier le texte en profondeur risque de provoquer des effets indésirables si les PJ tentent de lancer le sort.

- *Le Roi en Jaune* (perte de santé mentale 1d10, gain de mythe+1/+4 %, mythe de Cthulhu 15 %, temps d'étude 1 semaine)

- *Le Rameau d'Or* (perte de santé mentale 1d2, gain d'occultisme 5%)

La liste est bien évidemment modifiable par le MJ, sauf peut être *Cultes Innommables* qui joue un rôle dans l'intrigue.

Le manoir compte également une salle de chasse, qui compte de nombreux trophées et tableaux accrochés au mur, mais aussi des armes (principalement de vieilles arquebuses et des sabres militaires) qui pourront servir éventuellement aux PJ.

La malédiction de Trevor

Depuis de longues années, Trevor s'emploie à mettre en œuvre un charme puissant agissant sur les occupants du manoir, sur les employés de la conserverie et, dans une certaine mesure, sur tous les habitants du village. Ce maléfice conduit les personnes sous son emprise à se plier aux volontés de Trevor sans trop se poser de question et l'emprise du patriarche varie en fonction de la proximité directe de ses sujets. Les domestiques du manoir sont ainsi complètement sous son contrôle et obéiront au moindre de ses ordres, quand bien même celui-ci pourrait les mettre en danger. Les employés de la conserverie sont dociles et malléables, mais gardent un minimum d'instinct de survie. Le reste des citoyens et habitants sont simplement pris d'une sensation étrange et oppressante en présence du doyen de la famille McRotten.

L'influence du sortilège est maintenue par des rituels réguliers que Trevor effectue dans le plus grand secret depuis sa tour depuis maintenant plusieurs années. Le sorcier a également dissimulé plusieurs icônes impies dans différents recoins du manoir, de petites statuettes représentant des créatures difformes et taillées dans une matière inconnue dissimulées dans des faux plafonds et des cloisons éventrées. En ville, c'est la statue de poisson géante installée à l'entrée de la Conserverie qui diffuse l'influence maléfique de Trevor.

Des traces partielles des incantations et formules employées sont dissimulées dans la correspondance secrète cachée dans la bibliothèque. Des PJ occultistes ou compétents avec le mythe pourront sentir l'influence néfaste des icônes ou de la statue de la conserverie, mais ne pourront pas identifier leur utilité sans avoir obtenu les lettres. Détruire les statuettes et la statue de poisson pourra considérablement affaiblir l'influence du sortilège sur les habitants de Strathmorne, qui seront alors complètement désorientés. Les domestiques resteront néanmoins sous le contrôle direct de Trevor.

Prendre des nouvelles des domestiques

Les PJ pourront tenter de prendre des nouvelles auprès des domestiques, qui sont après tout ceux qui connaissent le mieux la maison.

Hector le majordome sera bien trop occupé à courir dans tous les sens pour installer tout le monde, monter les valises etc.. Il trouvera toujours un prétexte pour éviter les questions des PJ. Mary et Robert sont dans les parages mais ils sont d'une humeur étrange et très vagues sur les derniers événements au manoir. Rien de spécial, la routine...Effectivement, depuis cinq ans Trevor ne sort plus beaucoup et passe pas mal de temps à la bibliothèque ou à son bureau, à écrire des lettres. « Il vieillit quoi, y'a pas de mal à ça. »

L'un des PJ doit 200 livres à Robert le jardinier. Il pourra tenter à cette occasion d'expliquer qu'il n'a pas les moyens de le rembourser, mais à sa surprise, Robert s'en fiche un peu et n'aura aucun souci pour remettre le paiement à plus tard, surtout au vu des circonstances.

Strathmorne

Enroulé autour du loch de l'Effraie, le village de Strathmorne fait figure d'anomalie dans cette terre qu'on pourrait croire complètement sauvage et dénuée de civilisation. Les quelques chaumières qui le composent semblent coincées entre les montagnes et la mer, écrasées contre la rive. Le village a pourtant connu un âge d'or » au XVIIe, grâce à son port

de pêche et à l'installation de l'industrie de mise en conserve du poisson par la famille McRotten. Mais le loch ne donne plus autant qu'avant et ses rues se sont peu à peu désertées, laissant le vent et le bruit des vagues envahir le village. Les derniers habitants sont pour beaucoup employés chez les McRotten, travaillant à l'usine ou comme pêcheurs.

Autrefois un village plutôt paisible, Strathmorne est devenu au cours des dernières années un hameau particulièrement morne et sans vie. La population se divise principalement entre les pêcheurs et ceux qui travaillent à l'usine des McRotten. La plupart des habitants dépendent néanmoins directement des McRotten pour vivre : les pêcheurs vendent leur pêche à l'usine, qui se charge de les conditionner et de les mettre en boîte avant de les expédier dans tout le pays. L'essentiel des habitants est affecté par le sortilège de McRotten à un degré moindre que les domestiques du manoir : cela les rend craintifs et prompts à considérer toute parole provenant du chef de la famille comme parole d'Évangile. Seuls quelques pêcheurs osent parfois manifester leurs critiques à l'égard de la famille, notamment sur les prix pratiqués par la conserverie.

Tout le village s'étend autour du Loch de l'Effraie, qui ouvre un accès à la mer à l'ouest. Le port de pêche est installé au centre du village. A l'ouest, le bâtiment de la conserverie McRotten domine les rares taudis parkés dans ce coin, où les rues sont mal entretenues et où l'odeur des restes de poissons est parfois insoutenable. L'est du village est un peu plus civilisé, presque bucolique avec sa promenade le long de la mer. Mais le manque d'hospitalité légendaire des habitants vient faire obstacle au développement du tourisme : les étrangers sont accueillis par des regards fuyants, des messes basses et la sensation d'être épiés par toutes les fenêtres alentour. C'est là que se trouve néanmoins l'auberge du village, et en remontant un peu plus au sein des terres, de trouver le manoir McRotten juché sur les hauteurs, surplombant la bourgade. Le loch est entouré de montagnes et de sommets, et seule une route de terre serpentant entre les rochers permet de rejoindre la civilisation.

Strathmorn Inn

Le soir venu, l'auberge de Strathmorne Inn est la seule lueur accueillante de la ville. Si l'enseigne aurait bien besoin d'un coup de peinture, le patron de cette auberge fait visiblement des efforts pour entretenir l'établissement, ce qui tranche avec le reste des taudis de Strathmorne. Il paraît même qu'on y entend parfois des gens rire et s'amuser, ce qui n'est pas vraiment chose commune au village.

La seule auberge du village fait aussi office de pub. On y croise des chasseurs qui viennent boire une bière après la chasse, quelques pêcheurs ainsi que les employés des usines installées par les McRotten. Quand les PJ arrivent, plusieurs personnes quittent l'endroit. Seul un groupe de pêcheurs assis au fond du bar voudra bien parler ou éventuellement le patron.

Voici quelques ébauches de NPC pour peupler l'auberge et le village, n'hésitez pas à en ajouter d'autres au besoin.

Edward McChopinn. Gros, barbu, l'air un peu ours, il est le patron de Strathmorn Inn. Contrairement à certains de ses clients, il n'est pas franchement hostile aux McRotten. Il tente de rester neutre et d'attirer le maximum de monde dans son auberge, mais il reconnaît sans trop de peine que depuis plusieurs années, le village périclité. Il aimerait développer l'activité du village et attirer plus de potentiel clients, mais il craint le chef de famille McRotten et ne veut pas prendre le risque de se brouiller avec lui.

Burt le boiteux : Vieux loup de mer, une jambe de bois et une béquille lui garantissent une

entrée remarquée chaque fois qu'il s'avance au comptoir. Du fait des quantités de rhum qu'il consomme au quotidien, le sortilège n'a aucun effet sur lui et il prend un malin plaisir à déverser sa bile sur la famille McRotten dès qu'il en a l'occasion. Il dispose d'un petit bateau de pêche amarré au port. Il aimerait plus que tout se tirer d'ici mais à son âge, il n'a pas vraiment les moyens de tout reprendre à zéro dans un autre port.

Walt Roughtop: Solide bûcheron à la crinière hirsute, il est le représentant des quelques chasseurs et habitants du village vivant principalement dans la forêt. Il n'aime pas trop se mêler aux affaires du village et vit généralement une existence solitaire, bien que tout le monde au village le connaisse. Il reste habituellement à l'écart des affaires de la famille McRotten et se méfie de leurs manigances.

Et voici quelques informations que les PJ pourront glaner en posant les bonnes questions, du plus simple au plus difficile à obtenir sur les jets :

- La pêche ne donne plus autant qu'avant, pour une raison peu claire mais tout le monde à un avis sur le sujet. Le village, encore prospère au début du siècle, tombe peu à peu dans la misère et les nombreux villageois partis mourir dans les tranchées n'ont pas aidé à renverser la tendance. Aujourd'hui, Strathmorn n'est plus que l'ombre d'elle-même et la famille McRotten, qui pourrait éventuellement remédier aux problèmes, ne fait rien pour aider.

- Les bois sont devenus de plus en plus hostiles. De nombreuses bêtes sauvages y traînent et attaquent parfois les bûcherons et les chasseurs. Ces derniers jours, le climat est devenu encore plus oppressant, certains ayant juré avoir entendu des voix dans les fourrés et des visions de créatures horribles rampant dans les sous-bois.

- La nouvelle de l'agonie de Trevor McRotten alimente toutes les spéculations concernant ses éventuels héritiers. Les villageois poseront des questions aux PJ sur l'identité et les ambitions des potentiels nouveaux chefs de famille, mais finiront par avouer que dans le village, personne ne croit vraiment que Trevor acceptera de laisser les rênes à un autre, sans donner trop d'explications.

-La rumeur veut que Trevor ait fait importer un grand nombre de livres et de documents, parfois très précieux et très anciens dans sa bibliothèque. Le facteur témoigne également du fait que le reclus du manoir entretient une correspondance importante avec des destinataires domiciliés dans les contrées les plus reculées de l'Europe de l'est ou de l'Italie.

-Les employés de la conserverie McRotten sont vus par les autres comme des zombies décérébrés par le travail à la chaîne, qui perdent peu à peu tout semblant d'humanité et de joie de vivre. Les habitants contraints d'aller travailler à la conserverie deviennent généralement différents au bout de quelques semaines : leur personnalité change, leurs seuls sujets de conversation sont en lien avec la conserverie et la famille McRotten et ils sont incapables d'en dire le moindre mal, malgré le salaire misérable et les conditions de travail infâme qu'offre l'entreprise. Personne à l'auberge ne sait vraiment pourquoi mais beaucoup se sont brouillés avec des amis et des proches à cause de ce phénomène, qu'ils ont baptisé "la marée puante".

-La nuit du 13 novembre est une nuit de pleine lune, particulièrement appréciée des sorciers et des démons pour leurs manigances. Au cours des dernières années, de nombreux événements étranges se sont produits durant des nuits de pleine lune à Strathmorne : naufrages de navires, poissons étranges retrouvés dans les filets, attaques de bêtes sauvages ou encore des disparitions pures et simples de personnes ayant eu le malheur de critiquer la famille McRotten. Personne n'ose vraiment en parler, mais nombreux dans le village sont ceux qui s'attendent au pire.

Les joueurs peuvent également décider de dormir à l'auberge s'ils ne supportent pas de résider au manoir. Cela force un retour à pied, mais cela permet aussi de facilement prendre contact avec les villageois pour choper des infos.

Chasser la bête

La forêt qui entoure Strathmorne et remonte sur le flanc de la chaîne de montagne est épaisse, sombre et hostile. Cela fait depuis bien longtemps que les habitants de la région ont abandonné tout espoir de dompter sa végétation inarrêtable, ses nuages de moustiques et ses prédateurs nocturnes. Les rares chasseurs qui s'aventurent encore à l'ombre de ces sous-bois inquiétants en ramènent parfois un peu de gibier, mais aussi des histoires sinistres et terrifiantes sur les étrangetés qu'ils y croisent.

Dans l'après-midi, les villageois apprennent qu'un groupe de montagnards a été attaqué par une meute de loups dans les sous-bois. Seuls trois d'entre eux sont revenus, abandonnant le dernier à son sort. Les villageois, menés par Walt, envisagent d'envoyer un groupe afin de tenter de le retrouver avant la nuit, mais hésitent car les loups se sont montrés particulièrement agressifs ces dernières semaines.

Un petit groupe finit par se décider au milieu de l'après-midi, alors que l'orage approche et tout le monde se promet de faire demi-tour dès que la nuit commencera. Les PJ peuvent choisir de se joindre aux villageois, ce qui sera un bon moyen de gagner la confiance de ces derniers, tout particulièrement ceux qui ne sont pas sous le charme de Trevor.

En s'aventurant dans les chemins qui mènent au bois, les PJ et les villageois découvrent que la forêt semble avoir changé. Comme si de nouveaux arbres avaient poussé dans la nuit, les buissons sont incroyablement épais et la forêt résonne de bruits d'animaux, comme si c'était l'heure de pointe. Ils aperçoivent de temps en temps une silhouette roder à l'horizon, mais jamais assez longtemps pour vraiment pouvoir aligner un tir. La marche est difficile, le sol est particulièrement pentu et toute la forêt est très humide et envahie d'insectes et de midges. Un ou plusieurs jets de survie sont de rigueur pour éviter de se perdre ou de se blesser en tombant dans des buissons épineux.

Finalement les joueurs peuvent découvrir le corps du montagnard abandonné. Celui-ci a été littéralement dévoré par les loups, qui ont arraché des morceaux de sa chair et ont laissé la dépouille au beau milieu d'une clairière. Un bon connaisseur des animaux pourra affirmer que les loups n'ont pas attaqué pour se nourrir, mais plutôt pour défendre un territoire. Et qu'ils étaient particulièrement nombreux. Et qu'il vaudrait donc mieux ne pas trop traîner ici avant qu'ils ne rappliquent. Le choix est laissé aux PJ de ramener ou non le corps, mais la meute rode et celui-ci pourrait les ralentir.

Sur le départ, ils aperçoivent une meute qui les piste à distance. Parmi eux se trouve une créature massive, plus proche d'un tigre de belle taille qui domine la meute tout en restant en arrière-plan. C'est un loup géant dont la simple présence menaçante a de quoi perturber les chasseurs les plus aguerris. La meute traquera le groupe jusqu'à l'orée de la forêt mais n'osera pas s'aventurer en dehors. En cas de conflit, les loups joueront le surnombre pour forcer les humains à battre en retraite. Dans la mesure du possible, le loup géant reste en arrière, bien visible sur un monticule de roches.

Les loups sont des éclaireurs venus rôder dans les bois avant la venue de Shub Niggurath. Ne pas hésiter à leur donner une apparence dérangeante, laisser entendre qu'ils semblent marqués par des mutations étranges, des dents particulièrement longues ou d'autres difformités inhabituelles. Un PJ versé dans le mythe pourra éventuellement sentir l'influence

de Shub Niggurath au contact de la meute mais sans comprendre exactement le rôle que celui-ci vient jouer ici. Les autres auront juste la sensation que cette meute de loups n'était pas normale, sans trop pouvoir dire pourquoi.

Blocstats : Loup dans le manuel, Blocstat de Lion pour le loup geant.

Le patriarche parle

La vieille chambre grinçante, éclairée à la bougie, est encombrée d'étagères débordant de vieux grimoires et de reliques anciennes venues de pays lointains. Le vieux Trevor est allongé dans un immense lit à baldaquins, comme noyé au milieu des draps et des coussins. On peine à reconnaître le chef de la famille McRotten tant son apparence a changé : chauve, décharné, il n'a plus que la peau sur les os et ressemble déjà au cadavre qu'il sera bientôt. A votre arrivée cependant, la silhouette famélique se redresse sur le lit et observe l'assemblée d'un regard perçant et sévère. Le malaise qui s'installe dans la chambre ne fait aucun doute : c'est bien Trevor McRotten qui se tient là, proche de la mort mais portant toujours son regard méprisant et cruel sur ses descendants.

Le premier soir, Trevor McRotten convoque tout le monde dans sa chambre. Il explique qu'il n'en a plus pour longtemps, que Hector et les autres médecins qu'il a consulté sont tous d'accord sur le diagnostic, qu'il est très heureux de voir tout le monde. Il explique également avoir « mis ses affaires en ordre » et désigne la notaire, qui dispose d'instructions concernant l'héritage.

Un PJ médecin peut ausculter Trevor. Il est extrêmement fatigué, sa respiration est faible, mais aucun signe de lésion particulière. S'il lui demande pourquoi il n'a pas été appelé plus tôt, Trevor expliquera que les symptômes sont arrivés très vite et sans prévenir. Le majordome Hector rappellera qu'il a été également médecin et qu'il est sûr de ce qu'il avance. Il se vexera si on remet en cause son diagnostic et se défendra sèchement si on le questionne un peu trop.

Il demande ensuite à Jessica de s'avancer pour mieux la voir. C'est la première fois qu'il la voit. La petite fille est terrifiée, mais elle s'assoit sur le lit docilement et elle écoute le vieil homme lui expliquer ce qui est en train de se passer. Il le fait sans prendre de pincettes : à haute voix devant tout le monde il explique qu'il va mourir, que c'est l'ordre naturel des choses et que son corps va retourner à la terre. La petite aura l'air un peu secouée par les paroles de son aïeul.

Puis il renvoie la fillette et tout le monde prend un peu de repos. A sa sortie de la chambre, Jessica semblera soudainement très fatiguée et affaiblie et demandera à aller se coucher.

Affaires de familles

Les PJ peuvent choisir de rester avec le reste de la famille et discuter dans le salon. Sont présents John et sa famille, Jessica, Victor, les trois tantes et Hector

Il y a deux principaux sujets de discussion.

Le vieux Trevor en lui-même bien sûr, qui ne donne plus de nouvelles depuis des années et qui rappelle soudainement tout le monde sans donner trop d'explications. Présentes depuis plusieurs semaines, les tantes expliquent que son état s'est soudainement aggravé il y a maintenant trois semaines sans raison valable.

L'héritage, largement disputé entre John et Victor : les trois sœurs Irma, Vera et Veruca espèrent vivement que Victor héritera du manoir et du domaine. John, en tant qu'aîné, le prend assez mal. Les PJ seront interrogés sur leur position, chaque camp cherchant des soutiens. S'ils font mine de laisser une chance à John, celui-ci les considèrera automatiquement comme des alliés, sinon il les couvrira d'injures et quittera la scène avec fracas.

Les deux héritiers s'évitent visiblement et fuiront vers leurs chambres après l'entrevue.

La notaire explique posséder une lettre cachetée signée de la main de Trevor contenant ses instructions pour l'héritage. « Bien évidemment, au vu de l'étendue du patrimoine des McRotten, tout ce qui ne sera pas légué directement selon les vœux de Mr McRotten devra être réparti équitablement. » Dans ce cas de figure, des lettres ou documents attestant que Trevor comptait léguer telle ou telle partie de son patrimoine viendront jouer dans la balance.

Acte 2 Une journée de deuil

Au matin, le vieux Trevor est mort. C'est l'une des tantes qui le découvre inanimé, dans son lit. Rien de suspect au premier abord, c'était attendu, mais c'est un peu rapide.

L'annonce de la mort est faite officiellement dans la matinée. Tout le monde passe dans la chambre pour aller voir le cadavre, mais difficile de trop s'approcher car le médecin se charge de constater la mort. La notaire explique que selon les vœux de Trevor, le corps reposera pendant quelques jours dans le caveau familial avant d'être embaumé et enterré auprès du reste de la famille.

Victor et John posent évidemment la question de l'héritage, et la notaire donne rendez-vous à tout le monde en fin d'après-midi pour lecture du testament.

La pluie commence à tomber, annonçant une probable tempête pour ce soir.

Les PJ passent la journée au manoir. Ils peuvent tenter de discuter un peu avec les invités afin d'en savoir un peu plus sur l'héritage. Plusieurs événements auront lieu durant la journée, qui se conclura par l'ouverture du testament du vieux Trevor.

La maladie de Jessica

Le lendemain, l'état de la jeune fille s'est considérablement aggravé. La jeune fille souffre de fièvres et reste au lit. Les PJ peuvent aller la voir dans la matinée et la trouveront très affaiblie, mais encore à peu près capable de parler. Elle explique avoir passé une nuit horrible, secouée de cauchemars, et avoir appris la mort de son grand père au matin n'a fait qu'empirer les choses.

Les symptômes empireront d'heure en heure, jusqu'à la laisser dans un état quasi catatonique en milieu d'après-midi. Elle perdra alors complètement conscience et semblera prise de fièvres et de crises épisodiques pendant lesquelles elle convulse, bave et crache façon petite fille de l'exorciste.

En faisant particulièrement attention à ce qu'elle murmure dans son sommeil ou pendant les crises, les PJ pourront l'entendre parler de livres et mentionner le nom de « Unaussprechlichen Kulten ». Jessica ne parle pas allemand, mais pour un PJ qui dispose de cette compétence, ou bien d'un peu de jugeote, il sera facile de faire le rapprochement avec

le tome de Cultes Innommables présent dans la bibliothèque du grand-père.

Pour Hector, le diagnostic est clair : épuisée par le voyage, la mort du grand-père a été le coup de grâce pour les nerfs de la petite qui est donc confinée dans sa chambre et doit se reposer. Ça passera dans quelques jours selon lui. Un PJ medecin qui se pencherait sur le sujet sera en revanche bien plus inquiet, mais incapable de

En réalité, il s'agit de la première phase du rituel prévu par le vieux Trevor. Le sorcier désagrège peu à peu l'esprit de Jessica et y insère ses souvenirs, une opération tout à fait désagréable qui dure environ une journée complète. Cela lui permet de préparer l'hôte à accueillir son esprit au moment du rituel, qui sera complété lors de l'invocation de Shub Niggurath. A la fin du processus, ce qui reste de l'esprit de Jessica sera transféré dans le corps de Trevor, mais celui-ci n'aura pas les forces pour survivre à une telle opération et mourra dans les minutes suivant l'accomplissement du rituel. L'opération permettra au vieux Trevor de profiter de son nouveau corps sans avoir à s'embarrasser de l'ancien, ni de l'esprit de la jeune fille.

La piste du poison

Un examen du corps ou quelques questions à Mary révéleront que dans la nuit, Trevor a vomi plusieurs fois. Ce qui pourrait laisser penser que son corps tentait d'expulser quelque chose, peut-être un poison.

La nouvelle de la maladie de Jessica et plusieurs personnes ne se sentant pas bien, il y a pu y avoir une tentative d'empoisonnement. Victor se sent faible, mais John paraît en pleine forme. En empoisonnant son frère et son père, il s'assure d'être le seul et unique héritier du manoir. C'est la thèse des trois tantes Velma, Irma et Veruca, qui n'hésitent pas à se confier aux PJ. Si les PJ confrontent John à cette théorie, il niera avec violence et claquera la porte.

Pour vérifier cette hypothèse, deux possibilités : retrouver la trace du poison ou effectuer un examen approfondi du corps.

Il est tout à fait possible d'aller fouiller les affaires de John pendant qu'il est occupé à retourner la bibliothèque. Dans sa correspondance, aucune mention du poison, mais les PJ apprendront qu'il est effectivement très endetté et qu'il cache son mariage au reste de la famille. Dans ses affaires, rien ne laisse à penser que le suspect aurait pu emmener avec lui une substance nocive, mais laissez les PJ chercher, voire s'expliquer si par malheur John leur tombe dessus pendant les fouilles.

L'examen du corps est un peu plus délicat. Le majordome Hector veille et laisse peu de gens s'en approcher. Une autopsie en bonne et due forme est hors de question : aucun des héritiers ne veut s'y risquer avant la lecture du testament, l'ouverture d'une enquête sur les causes de la mort du patriarche gèlerait immédiatement toute la procédure de succession. Si les PJ insistent et parviennent à avancer des arguments, l'assemblée acceptera éventuellement un examen de surface, sans qu'aucun dommage ne soit fait au « cadavre ». Dans ce cas, les PJ qui parviennent à réussir leurs jets de médecine pourront constater :

- Des traces aux commissures des lèvres qui indiquent que Trevor a effectivement régurgité quelque chose
- Un bleuissement des doigts et des extrémités typique d'un manque de circulation sanguine et d'oxygénation.
- Absence complète de réponse des pupilles ou des réflexes musculaires
- Raidissement des muscles
- Pouls absent.

Autant d'indices qui laissent penser à une mort « naturelle », de type arrêt cardio-vasculaire dans son sommeil, mais qui ne permettent pas d'écarter complètement la thèse d'un poison.

Pour écarter cette possibilité, il faudrait au moins pouvoir jeter un coup d'œil et accéder aux organes internes, ce qui est ici hors de question.

Chicanes autour de l'héritage

Au cours de la journée, John et Victor passeront la journée à fouiller les archives de leur correspondance ainsi que celles de la bibliothèque. Leur but est de trouver une lettre ou quelque trace écrite de la main du patriarche pouvant permettre de donner une indication sur l'héritage : John est ainsi persuadé d'avoir reçu une lettre lui assurant au moins une partie des rentes liées au manoir, tandis que Victor est persuadé qu'une lettre envoyée par le vieux Trevor lui faisait part de son intention de déshériter John à son profit. Entre les deux frères, la guerre est ouverte et la correspondance de Trevor est la clef de voûte du conflit. Mais l'essentiel des lettres reste introuvable, mis à part quelques échanges purement administratifs au sujet des impôts. Les deux n'hésiteront pas à en venir aux mains devant toute la famille et s'accuseront de tous les maux. Les PJ pourront notamment entendre Victor accuser Hector le majordome d'avoir fait disparaître une partie de la correspondance du vieux Trevor. Si les PJ interrogent le majordome, il expliquera que seul le chef de famille s'occupait de ranger sa correspondance et que celle-ci est probablement quelque part dans la bibliothèque.

Les lettres de Trevor sont bien dans la bibliothèque mais soigneusement dissimulées dans un compartiment secret.

Petite three clue rules pour les trouver :

- S'il est questionné sur la correspondance de Trevor, le majordome Hector expliquera aux PJ que les lettres sont sur le bureau du patriarche et qu'il n'a pas connaissance d'autres lettres. Mais si les PJ l'espionnent quelque temps, il pourront l'entendre marmonner quelque chose sur le fait de "récupérer les lettres maudites" planquées "dans la bibliothèque" lorsqu'il se croit seul. Si les PJ tentent de le faire parler, il n'aura aucun souvenir d'avoir prononcé ces mots : il se contente de répéter machinalement les ordres qui lui ont été soufflés par Trevor en vue de la nuit de l'invocation, mais n'en a aucune conscience. S'ils le suivent pendant un certain temps, il pourront également l'entendre évoquer les "Cultes innommables"

- Jessica, dans ses délires fiévreux, fait référence aux Cultes Innommables dans la bibliothèque de Trevor. Elle l'évoquera de manière évasive, notamment en prononçant le nom allemand de l'ouvrage (Unaussprechlichen Kulten) à plusieurs reprises mais de préférence dans une langue étrangère, allemand, latin ou araméen selon ce qui arrange le groupe de PJ. Elle pourra éventuellement donner plus de détails comme la présence d'un secret lié à ce livre si les PJ s'évertuent à la faire parler. On peut par exemple tout à fait organiser une petite séance de spiritisme improvisée pour la pousser à communiquer plus d'informations. Mais plus elle parle, plus elle est secouée de convulsions et semble souffrir, ce qui devrait un peu tempérer les ardeurs des joueurs qui apprécient rarement de torturer des fillettes. Elle finira par tomber complètement inconsciente.

- A l'auberge, si les PJ se lient d'amitié avec Walt Roughtop et lui payent suffisamment de verres, il finira par leur raconter l'étrange commande que lui a fait Trevor il y a maintenant plus de vingt ans : une bibliothèque dotée d'un mécanisme de cache secrète activée par un bouton dissimulé dans un gros clou de métal. L'accord prévoyait également que Walt garde le silence le plus total sur cette transaction ou sur l'existence d'un compartiment secret. Il a bien profité de l'argent mais aujourd'hui il s'en veut. Si les PJ l'interrogent après l'annonce de la mort de Trevor, il considère que son secret n'a plus lieu d'être et se livrera plus facilement. Il pourra éventuellement donner l'existence d'une petite gravure qu'il a fait dans le bois

permettant de reconnaître le meuble modifié parmi les différentes étagères de la bibliothèque.

Dans la cache, les PJ pourront ainsi trouver la totalité de la correspondance de Trevor. Celle-ci est extrêmement volumineuse. Dans la plupart des lettres, Trevor contactait des érudits sur toute la planète en leur posant des questions précises sur la localisation et la traduction de certains ouvrages occultes ou liés au mythes, mais les courriers témoignent aussi de son rôle au sein de plusieurs sociétés secrètes et occultes, en tant que financeur ou simple sympathisant. Les PJ pourront s'y plonger à la recherche d'indices et tomber sur la lettre envoyée par Crowley à Trevor McRotten (voir les annexes), mais cette révélation devrait idéalement intervenir après la lecture du testament, et juste avant le début du massacre. En revanche, les documents ne diront rien sur l'héritage.

L'absence des domestiques

Les domestiques sont curieusement absents ou restent à l'écart. Seul le majordome Woodbarn est dans les parages, mais celui-ci esquive les joueurs. S'ils tentent de le coincer pour savoir ce que font les autres, il se contentera de réponses évasives et tentera de trouver une excuse pour leur échapper. Dans tous les cas, il niera savoir ou sont les autres.

Ceux-ci sont dans le caveau en train de préparer l'invocation pour ce soir, suivant les ordres du vieux Trevor

Le testament de Trevor

Événement incontournable. Ms Black, la notaire donne rendez-vous à tout le monde dans la salle à manger le soir même afin de trancher la question de l'héritage en procédant à la lecture du testament de Trevor. Celui-ci est manuscrit dans une lettre cachetée que possède la notaire. Elle s'excuse de faire cela si tôt, mais explique qu'elle agit selon la volonté du défunt qui avait donné des directives en ce sens, et ajoute qu'elle devra partir dès la fin d'après-midi pour s'occuper d'une autre affaire.

Tout le monde est convoqué en fin d'après-midi dans un des salons du manoir. Un orage violent commence à se déclarer et la maison est battue par la pluie. Victor et John sont à peine capables de se tenir, chacun dans un coin de la pièce ils ne s'adressent pas un regard.

La notaire exhibe cérémonieusement une lettre cachetée, qu'elle explique avoir reçu de la part de Trevor accompagné d'un mot lui expliquant que celle-ci contient son testament. Elle ouvre la lettre devant tout le monde, et en extirpe une simple page, sur laquelle est inscrite un bref paragraphe: « L'ensemble de ma fortune reviendra à Jessica McRotten. Celle-ci sera la seule bénéficiaire de l'héritage et de la propriété du manoir, ainsi que de tous mes biens matériels et immatériels. Elle pourra bénéficier pleinement de ce patrimoine à sa majorité, mon majordome Hector Woodbarn sera nommé exécuteur testamentaire en attendant cette date. Signé : Trevor McRotten »

Pas un mot sur les autres membres de la famille McRotten.

La notaire est aussi estomaquée que le reste de l'assistance. L'attention se tourne évidemment vers le PJ chargé de veiller sur la petite Jessica et les questions fusent dans tous les sens. Chacun accuse les autres d'avoir manœuvré pour peser sur les choix du patriarche et rejette la faute. Une bagarre peut éventuellement éclater, John McRotten ayant déjà bu plus que sa dose de whisky dans le cours de la journée.

La notaire demandera discrètement au majordome si celui-ci accepte le rôle d'exécuteur testamentaire et celui-ci indiquera se plier aux volontés du défunt. Si on interroge Hector sur la question, il expliquera que Trevor n'avait jamais mentionné cette disposition par le passé.

Ms Turner Black prétextera un autre rendez vous urgent afin de ne pas rester au beau milieu d'un conflit familial en train d'exploser. Elle invitera Jessica, son tuteur et le majordome à se présenter à son cabinet de Londres dans deux semaines afin de régler la paperasse nécessaire. Elle propose également aux mécontents de prendre un bon avocat et de garder précieusement tout document pouvant venir remettre en question la validité du testament : la correspondance de Trevor pourrait par exemple venir montrer que celui-ci était sous influence lors de la rédaction de ses volontés.

Tout le monde se retire dans ses appartements, laissant aux PJ une dernière fenêtre pour boucler une enquête ou interroger quelqu'un.

Le chef du village, Vernon, viendra également à la rencontre des habitants du manoir pour connaître le contenu du testament, et sera particulièrement choqué d'apprendre la nouvelle. Il mentionnera plusieurs fois que « quelque chose cloche là dedans » avant de redescendre prestement au village afin de prévenir les autres. Vernon a depuis longtemps des soupçons sur Trevor, qu'il pense versé dans la sorcellerie, mais il n'a aucune confiance à l'égard des autres membres de la famille.

Acte 3 Une nuit en enfer

Les PJ rentrent au manoir le soir même et l'endroit est étrangement silencieux. Atmosphère lourde, voire étouffante, sans qu'on puisse vraiment dire pourquoi.

C'est le début de la fin pour les PJ, qui vont se retrouvés confrontés à Trevor et ses sbires hypnotisés pour tenter de sauver Jessica et leur peau. Cette dernière partie offre une idée de déroulé des événements, avec deux fins alternatives selon les actions des PJ mais il peut être amené à changer au besoin.

Massacre au manoir

Dans le hall d'entrée se trouve un corps, celui de Irma McRotten. Elle est allongée là, sur le tapis, la gorge béante. Elle a visiblement été attaquée grâce à une arme coupante de grande taille : il n'y a qu'une seule coupure bien nette, mais la moitié de sa gorge est ouverte. Elle est couverte de son propre sang. Pas de signe de lutte, mais le sang montre que son corps a été traîné depuis l'entrée et qu'il a donc probablement été tué à l'extérieur. Trop peu de lumière pour suivre les traces de sang dehors, il faudrait des torches mais avec la pluie qui s'abat maintenant à fond, ça ne servirait à rien, les traces ont probablement déjà été emportées.

Alors que les PJ investiguent la première scène de crime, un cri retentit dans les étages et la voix ressemble à celle de Vera.

Les PJ peuvent donc choisir de monter l'aider, ou décider de tracer directement pour sauver Jessica. Dans tous les cas, ils découvrent le corps de Vera, lui aussi mutilé et se vidant de son sang dans un des couloirs menant aux chambres. Alors qu'ils se penchent sur le corps, ils entendent soudainement un bruit sourd et grinçant, comme un objet métallique très lourd que l'on traînerait au sol. Le bruit se rapproche dangereusement.

Ils se trouveront face à face avec Robert le Jardinier, qui brandit un immense sécateur déjà couvert de sang. Il tentera de se débarrasser des PJ en les poursuivant dans les couloirs afin de les découper. Il ne répondra pas aux tentatives visant à le raisonner, il ne sera pas capable de parler mais tout au plus capable de maugréer quelques syllabes incompréhensibles. Il ne sent pas la douleur, mais un coup de fusil pourrait le calmer.

Pour lui échapper, les PJ peuvent néanmoins se cacher dans la maison qui offre de très nombreuses cachettes.

La vieille Mary possède un hachoir. Elle est située comme toujours dans ses cuisines, ou elle a entrepris de découper le corps de Veruca en rondelles. Elle est également équipée d'une énorme seringue, dont elle se sert pour prélever le sang des victimes, le rituel nécessitant une importante quantité de sang. Une fois prélevé, elle conserve celui-ci dans des gourdes rudimentaires qu'elle garde à sa ceinture et qui seront utilisées dans la dernière phase du rituel.

Hector, le majordome, dispose pour sa part d'un revolver. Il se promène dans les couloirs et supervise les opérations. Il commencera par réveiller Trevor McRotten grâce à une décoction préparée plus tôt par le sorcier et qu'il lui a confié. Il accompagnera Trevor à la bibliothèque, afin de récupérer quelques livres et sa correspondance. Puis, il tentera d'enlever Jessica, seul ou avec l'aide des autres domestiques, et les PJ pourront tenter de l'en empêcher au péril de leur vie.

A la discrétion du MJ, plusieurs ouvriers de la conserverie peuvent également arriver pendant la nuit afin de prêter main-forte aux domestiques et contrecarrer les plans des joueurs. Ils pourront servir de distraction ou de chair à canon afin de permettre de rééquilibrer les forces en présence. Le principal objectif des domestiques et des ouvriers envoutés sera de protéger Trevor et d'enlever Jessica. En jouant bien, les PJ peuvent réussir à tirer Jessica des griffes de ses ravisseurs, mais se débarrasser de Trevor aussi tôt dans la nuit serait dommage, celui-ci faisant office de bosse final assez commode.

John se trouve dans la bibliothèque, toujours à la recherche des lettres de Trevor qui pourraient lui donner une prétention sur l'héritage, tandis que Victor fume dans le salon de chasse en réfléchissant aux événements de la journée. Selon la volonté du MJ, les deux frères McRotten peuvent être massacrés par les domestiques, ou parvenir à rejoindre les PJ et constituer des alliés de choix pour la dernière partie de l'aventure.

Aux douze coups de minuit, les domestiques emmènent le corps inerte de la petite Jessica en direction du tombeau. Là, ils ouvriront une trappe secrète menant directement au lieu de l'invocation. Le vieux Trevor se réveille de son coma, extrêmement affaibli mais capable de marcher avec le soutien de son majordome, Hector.

A l'extérieur, ils peuvent entendre Vernon appeler à l'aide. Il a suivi les ouvriers qui montaient au manoir (si le MJ en a eu besoin) et il a assisté au massacre. Il ne sait pas exactement ce qu'il se passe, mais il est convaincu qu'un maléfice est à l'œuvre : la pleine lune, le comportement des domestiques, la réputation de sorcier du vieux Trevor. Si les PJ n'ont rien compris, il leur explique qu'il a vu Hector emmener la petite Jessica dans le caveau des McRotten. Il décide ensuite de repartir à Strathmorne Inn pour tenter de rallier les opposants à Trevor et venir investiguer le manoir.

Si Hector enlève Jessica, il la ramènera directement au tombeau pour la dernière partie du rituel (cf *Invocations et pactes maléfiques*). Les domestiques tenteront de tuer méthodiquement tous les membres de la famille, les trois tantes ainsi que Victor et John, avant de placer les corps dans le hall d'entrée, d'arroser le tout d'huile et de mettre le feu au manoir.

Si les PJ parviennent à sauver Jessica, leur meilleur espoir sera d'aller trouver refuge au village, plus probablement à Strathmorne Inn où les villageois sont regroupés autour de Vernon. Mais Trevor et ses domestiques vont rameuter tout ce que la ville compte de

serveurs et donner l'assaut afin de tenter de récupérer la jeune fille. (Cf *La défense de Strathmorne Inn*)

Invocation et pactes maléfiques.

Derrière le manoir, le petit mausolée de la famille McRotten est posé contre un talus, adossé à la forêt. Un escalier permet de descendre dans sa chambre funéraire, où sont alignés en rang serré les tombes des aïeux de la famille. Entre la mauvaise fortune de la famille et la grande guerre encore toute récente, il a fallu pousser un peu les murs pour faire tenir tout le monde mais on s'est arrangé, parfois de manière assez peu respectueuse du repos des défunts, pour que la famille soit au complet. Au fond du caveau, une tombe est pourtant encore ouverte. Celle de Trevor McRotten.

A minuit, les domestiques amènent Trevor et Jessica dans le caveau familial de la famille McRotten. Là, à l'emplacement prévu pour le tombeau de Trevor, un mécanisme permet de révéler une petite porte secrète dans la pierre. Celle-ci s'ouvre sur un long tunnel creusé à même la roche, qui débouche sur un chemin de forêt. En le suivant, on arrive à la clairière sacrificielle prévue pour la dernière partie du rituel. L'équipe constituée de Trevor, ses trois domestiques et la petite Jessica inconsciente y arrive près minuit et demi et s'attelle alors aux préparatifs.

La lune s'élève juste au-dessus de cette trouée dans les bois, l'éclairant d'une lumière blanchâtre. Tout autour, l'obscurité des bois semble prête à bondir à tout instant pour engloutir cet îlot perdu au beau milieu de la végétation. Une énorme roche a été dressée en son centre, à une époque bien antérieure à toute présence humaine dans la région. D'antiques runes et inscriptions, à moitié effacées par le temps, ornent ses flancs. Les corps apparemment inertes de Trevor et Jessica sont allongés sur le rocher, couverts de sang. Et tout autour, les domestiques s'affairent à un étrange et odieux rituel, chantant une litanie dans une langue inconnue et dont les accents seuls vous glacent le sang.

Les domestiques, Trevor et Jessica sont maculés de sang récupéré sur les corps des premières victimes. L'autel est également couvert de sang. Jessica est installée sur une grosse pierre au milieu de la clairière, puis Trevor donne les dernières indications et s'allonge à ses côtés. Les domestiques commencent un long rituel d'incantation : des piquets sont plantés dans la terre à des points stratégiques autour de la pierre, puis les domestiques se mettent à chanter une incantation à voix basse pendant deux heures, en se relayant pour que le chant ne s'arrête jamais.

Les effets de l'invocation se manifestent rapidement : une épaisse brume se déverse des bois aux alentours, comme une inondation. La végétation semble s'animer, les arbres et les fourrés sont secoués par le vent et les branches fouettent l'air. Dans la brume, des créatures à peines terrestres mais à l'apparence très animale, rodent. Ça grouille, ça fait du bruit, des loups géants rampent dans le sous bois et sûrement d'autres horreurs pires encore, mais celles-ci restent à distance de la pierre et des piquets disposés par les domestiques. Dans la dernière partie du rituel, une lumière apparaît au nord de la clairière dans le sous bois et la végétation s'écarte progressivement, pour dégager comme un chemin venant des profondeurs des bois. Sur ce chemin, une entité avance très lentement et semble à chaque pas se matérialiser un peu plus dans notre monde.

Il est difficile de poser le regard sur ce qui s'avance par ce chemin, on peut à peine soutenir cette vision quelques secondes avant d'être pris de nausées violentes et de vertiges. Il s'agit de l'avatar de Shub Niggurath, le bouc aux milles chevreaux, qui vient sceller son pacte

avec Trevor. On devine une silhouette humanoïde de très grande taille, peut être trois mètres, mais disposant d'un visage de bouc. On l'imagine sur deux pattes, mais le bas de son corps est entouré de brumes, dont s'échappent parfois des serpents et de la vermine grouillantes, ainsi que des tentacules qui rampent comme des racines d'arbres vivantes.

Alors que l'avatar de Shub Niggurath arrive dans la clairière, les corps de Trevor et de Jessica se mettent à bouger en synchronisation parfaite et à s'élever à quelques mètres au-dessus de la pierre. Le chant rituel s'interrompt, Shub Niggurath se penche vers les corps puis murmure quelques mots à l'oreille de Trevor, puis à l'oreille de Jessica, et les deux corps s'effondrent au sol, inerte. Il se retire ensuite, tandis que les créatures des sous bois s'attaquent à tous ceux qui ne sont pas protégés par les piquets de protection mis en place par les domestiques.

Plusieurs solutions pour les PJ :

- parvenir à progresser jusqu'à Jessica et Trevor, qui seront féroceement gardés par Hector et les autres serviteurs. Selon le niveau d'équipement et le nombre des PJ et de leurs alliés, les loups et les créatures de Shub Niggurath pourront faire irruption dans la clairière pour mettre protéger le déroulement du rituel. Pour interrompre l'invocation, il faudra forcément tuer les trois domestiques, ou parvenir à récupérer le corps de Jessica et le sortir de la zone définie par les piquets. Si les PJ y parviennent avant que l'invocation ne soit complète, Trevor se réveillera et tentera d'affronter les PJ dans un dernier combat.

- Si le rituel d'invocation est terminé et que Shub Niggurath s'est manifesté, les PJ peuvent tenter de le bannir en utilisant le sort permettant de congédier la divinité inscrit dans l'exemplaire de Cultes Innommables trouvé dans la bibliothèque de Trevor. A ce moment là, les rôles sont inversés et ce sont les domestiques qui tenteront d'empêcher les PJ de mener à bien le rituel.

- Tuer tout le monde, même Jessica : cela interrompra le rituel, mais cela déclenchera aussi la colère de Shub Niggurath qui déchaînera les loups. Les PJ ont donc tout intérêt à disposer de solides atouts pour en sortir vivant, et quand bien même l'issue de cette solution sera sanglante.

La défense de Strathmorne Inn

Si les PJ parviennent à tirer Jessica des griffes des domestiques, ils vont se trouver avec un sérieux problème sur les bras. La jeune fille est complètement inconsciente et ne se réveillera pas avant l'aube. Il va donc falloir la protéger en attendant que ça passe.

Rester au Manoir n'est pas une bonne solution, les sbires de Trevor sont en chasse et le sorcier lui même finira par se réveiller pour leur apporter de l'aide.

Les PJ peuvent néanmoins se replier sur le village et notamment sur Strathmorne Inn, seul établissement de la ville encore ouvert avant la nuit. Ils tomberont là bas sur le patron Edward McChoppin, Burt, Walt et Vernon et quelques autres villageois en grande conversation autour du feu à propos des événements de la journée. Si les PJ débarquent avec Jessica dans les bras, ils provoquent la stupeur de l'assemblée, mais ils s'empressent de les aider avant de les assaillir de question. La discussion viendra confirmer les pires craintes de Vernon sur les manigances de Trevor. Les villageois pourront profiter de l'occasion pour révéler aux PJ certains éléments qu'ils n'auraient pas obtenus plus tôt dans le scénario, notamment les soupçons des villageois à l'égard de Trevor, et les employés décérébrés de la conserverie McRotten.

Si on s'inquiète de la petite Jessica, Walt enverra deux villageois chercher le médecin du village. Malheureusement celui ci n'arrivera jamais : il a été assassiné par des villageois contrôlés par Trevor en début de soirée.

Walt ramènera quelques hommes à lui et proposera aux PJ de les escorter dès demain à l'aube vers la ville la plus proche, mais refusera de sortir dans les bois une nuit de pleine lune comme celle ci.

Burt le boiteux proposera éventuellement aux PJ de s'enfuir en bateau, mais il constate que la mer est déchaînée et qu'il serait plus prudent d'attendre l'aube pour embarquer. Cela peut néanmoins constituer une solution de dernier recours.

Pendant ce temps, Trevor s'est réveillé et active ses sortilèges pour rameuter tous villageois fidèles à la conserverie, où il leur donne l'ordre d'attaquer l'auberge et de lui ramener la fille. Équipés de torches et d'armes de fortunes, Trevor et sa petite armée s'avancent dans la ville fermement déterminés à en découdre.

Les PJ ou d'autres occupants de l'auberge pourront remarquer des silhouettes épiant le bâtiment, signe avant coureur de l'attaque. Walt et Burt seront naturellement les premiers sur le qui vive, prêts à fortifier l'endroit et à défendre leur peau. Edward McChoppin indiquera aux PJ une trappe menant vers la cave de l'auberge, qui dispose d'une sortie cachée dans une rue en contrebas. « Si les choses tournent mal », celle-ci pourra constituer un échappatoire pour les PJ.

Jouez la bagarre finale à défendre l'auberge face à des hordes de serviteurs hypnotisés. La plupart des villageois ennemis sont équipés d'armes de fortunes et devraient être assez faibles, mais vous pouvez utiliser les domestiques de Trevor pour donner un peu de piment à l'attaque. Trevor reste en retrait, particulièrement affaibli par son état, mais il n'hésitera pas à s'impliquer s'il estime que ses partisans ne sont pas assez efficaces. Les villageois du côté des défenseurs de l'auberge sont dans l'ensemble mieux équipés, notamment avec des fusils et des harpons mais en sous nombre.

L'issue de la confrontation est assez ouverte : si les PJ et leurs alliés parviennent à tenir toute la nuit, les attaquants se dispersent à l'aube. Trevor a raté sa chance de réaliser le rituel, qui nécessite forcément la pleine lune, et s'enfuit au plus vite dans une calèche, laissant derrière lui le Manoir en flamme et ruminant sa vengeance.

Si les défenseurs de l'auberge sont dépassés, les PJ peuvent tenter de s'enfuir par la trappe et rejoindre le bateau de Burt le boiteux pour s'échapper par la mer. Ça ne sera évidemment pas de tout repos, poursuivis par la horde dans les rues, ils devront ruser pour atteindre le port, et enfin affronter les vagues, les récifs et la houle.

A l'aube, tout va mieux ?

Au petit matin, Jessica se réveille. Si les PJ sont parvenus à la sauver ou à interrompre l'invocation, elle retrouvera ses esprits et sera juste un peu secouée. Les habitants contrôlés par le sortilège de Trevor auront l'impression de se réveiller d'un long mauvais rêve, tandis que l'esprit des domestiques aura été complètement annihilé par la domination exercée par le sorcier. C'est la win, bravo à tous, le soleil se lève sur un petit village tranquille et les forces du bien ont gagné.

Si Trevor est parvenu à réaliser le rituel, il aura alors pris possession du corps de la jeune fille. L'esprit de Jessica aura lui été transféré dans le corps de Trevor. Mais le corps du vieil homme ne saurait tenir face à un tel effort et il mourra à l'aube. Trevor et son nouveau corps s'emploieront ensuite à chasser les derniers témoins de la nuit, avant de partir dès que possible en direction de la Sicile pour retrouver Aleister Crowley et sa congrégation.

Notes au MJ

C'est un scénario classico classique de Cthulhu mais je le pense très bien pour des débutants. Je n'ai pas eu l'occasion de le tester en utilisant le système de l'Appel de Cthulhu mais un autre système appelé Dread, d'où le peu de détails sur les points de règles et les jets de dés. Je les laisse à l'appréciation du MJ en attendant de pouvoir éventuellement étoffer le document après quelques sessions de test.

Quelques points qui méritent peut être d'être soulignés :

- En italique, j'ai rédigé de rapides descriptions qui peuvent être lues quand les PJ arrivent dans les différents lieux afin de poser l'ambiance.

- Le coup des enveloppes : si vous avez lu le texte attentivement, il ne vous aura pas échappé que les moments forts de l'intrigue tournent autour de deux lettres, le testament de Trevor révélé par la notaire et la lettre d'Aleister Crowley adressée à Trevor planquée dans la bibliothèque. Une astuce marrante pour l'ambiance est de poser devant vous au début de la partie une enveloppe, visible des joueurs, contenant le texte du testament McRotten. Puis une fois celle-ci révélée, vous pourrez poser sans rien dire une deuxième enveloppe contenant la lettre de Crowley. L'astuce permet d'inciter vos joueurs à chercher les lettres pour ne pas trop s'éparpiller. Et c'est un effet dramatique de grande classe quand vous ouvrez les enveloppes pour en révéler le contenu.

- Aleister Crowley : si vos joueurs ne le connaissent pas, un petit jet facile d'occultisme permettra de les renseigner, Crowley est à l'époque une célébrité et un PJ en aura très probablement entendu parler. Si vous même vous ne le connaissez pas, google it.

- La forêt : Tout est fait pour que la forêt apparaisse comme hostile aux joueurs. Je ne les ai pas ajoutés ici mais il est tout à fait possible d'y intégrer des petites séances d'hallucination adaptées à chaque PJ et permettant de développer leurs background. Celles-ci peuvent parfaitement s'insérer dans la narration au moment où les PJ rejoignent la clairière du rituel ou lors de la chasse au loup. D'ailleurs, d'un point de vue narration/scénario, le passage dans le caveau ne sert strictement à rien si ce n'est le plaisir de faire passer les joueurs dans un lugubre caveau rempli de cadavres.

- Les PJ : je n'ai pas ajouté de fiches de PJ pré tirés parce que j'ai un peu la flemme pour être honnête. Mais je vous file quelques archétypes de personnages qui fonctionnent bien avec le scénario. Pour accrocher les joueurs, les PJ devraient au moins en partie avoir un intérêt dans cette histoire d'héritage et donc être liés de près ou de loin à la famille McRotten.

Pour faire jouer le scénario à un groupe de PJ préexistants, il faudra peut-être l'adapter un peu.

- Jessica : Dans la même logique, un de vos PJ devrait être le parent de la petite Jessica. A dire vrai, ce n'est pas un personnage très développé, vu qu'elle ne sert un peu à rien dans le scénario. Elle tombe malade, et c'est à peu près tout. Libre à

vous de développer le personnage en amont pour renforcer l'intérêt des joueurs.

-Les PNJ : Victor et John peuvent tout à fait devenir des personnages jouables pour les joueurs au besoin. Ils peuvent également faire de bons alliés pour renforcer un groupe de PJ un peu faiblard en bagarre par exemple. Irma, Vera et Veruca sont de la chair à canon, destinées à mourir rapidement face aux domestiques, mais si les PJ s'y attachent ils pourront peut être en sauver une ou deux. J'ai beaucoup eu recours aux compétences descriptives évoquées dans le manuel du gardien parce que je connais pas trop les règles et que je vous laisse adapter à votre sauce et à vos PJ

-Le final : j'ai détaillé les deux pistes principales qui m'apparaissent les plus évidentes pour l'acte final, mais cela reste à l'appréciation du MJ et il ne faut surtout pas se limiter aux trames détaillées ici. Selon les actions des joueurs, on peut envisager pas mal de fin de scénario différentes. Je pense néanmoins que le scénario doit garder sa structure en deux temps pour bien fonctionner, avec une première partie (Acte 1 et 2) dédiée à la découverte de l'environnement et de ses habitants, et la deuxième (Acte3) dédiée au dénouement.

Annexe : Lettre maudite de Trevor

Trevor

Vous trouverez ci joint à la lettre les détails du sortilège dont nous avons discuté lors de notre dernière entrevue. Je réitère ici mes avertissements, il ne s'agit pas d'un rituel à prendre à la légère. J'imagine que vos recherches vous auront renseigné sur les risques auxquels s'exposent ceux qui tentent de contacter des dieux très anciens. Je vous mets donc en garde. Mais je sais aussi que tous mes avertissements ne vous feront pas reculer et je m'en réjouis.

J'ai également glissé dans le colis plusieurs racines permettant de préparer la décoction dont vous m'aviez parlé. Je me suis procuré celles-ci auprès de plusieurs de mes connaissances versées dans les arts du vaudou : correctement préparées, elles devraient vous permettre de feindre la mort avec suffisamment de vraisemblance pour tromper l'œil des docteurs les plus aguerris. Une simple piqûre imbibée du produit contenu dans la fiole bleue devrait vous réveiller quasi instantanément, bien que vos sens puissent être engourdis.

Le document décrivant le rituel provient des archives d'un éminent sorcier de ma connaissance. Il décrit dans le détail le rituel permettant d'invoquer l'avatar de Shub Niggurath, le bouc aux milles chevreaux qui se terre dans les bois obscurs. L'invocation vous demandera de réunir certains critères ainsi que certaines reliques et ingrédients dont je vous ai mentalement transmis la liste. Mais le cœur du rituel est le suivant : comme me l'a expliqué mon « ami », ce sortilège consiste à passer un pacte avec le bouc. Shub Niggurath n'a que faire de l'humanité et tenter de négocier avec lui serait de la pure folie. Mais mon « ami » me l'a confirmé : le démon accepte le sang comme monnaie d'échange. Il pourra vous accorder la jouvence que vous recherchez tant, mais le prix à payer sera la fin de votre famille.

Le soir du rituel, vous devrez tuer le maximum de membres de la famille McRotten afin de lui prouver votre détermination. Une fois les premiers meurtres réalisés, vous prélèverez une partie du sang sur chacun des corps et vous vous rendrez dans la clairière que vous avez mentionnée lors de notre dernière entrevue. Vous m'aviez dit qu'un tunnel avait été aménagé afin de la rejoindre rapidement depuis le caveau familial. Vous emmènerez également le

corps de la jeune héritière : celle-ci devra néanmoins être en vie, mais vous aurez pris soin de lui voler quelques gouttes de sang auparavant, que vous garderez sur vous tout au long du rituel.

Une fois à la clairière, vous pourrez commencer à entonner les chants décrits dans les documents que je vous ai transmis et dans le volume des Cultes Innommables. L'invocation est longue, et il vous faudra probablement vous relayer. Le chant ne doit en aucun cas s'interrompre sur toute la durée du rituel. Les chants devraient commencer aux alentours de minuit : il faut absolument que le pacte soit conclu avant que le soleil ne se lève.

Si tout se passe comme prévu, vous pourrez quitter votre enveloppe corporelle vieillissante et faible et prendre possession du corps jeune et frais de votre héritière. Son esprit sera alors envoyé dans votre ancienne enveloppe corporelle, mais je doute que celle-ci ne soit en mesure de survivre à l'opération.

Lorsque le soleil se lèvera, vous pourrez prendre pleinement possession de ce nouveau corps. Mais vous devrez ensuite procéder à l'élimination systématique de tous les membres de votre famille afin de rester la seule héritière. En vous mariant, le nom de McRotten disparaîtra de la surface de la terre et vous aurez alors rempli votre part du contrat.

Vous pourrez alors me rejoindre dans ma résidence sicilienne. Nous avons pris possession de l'abbaye de Santa Barbara et mes disciples ont entrepris de m'y rejoindre. L'endroit me semble parfait pour nos plans futurs. Avec vos connaissances et les forces nouvelles que vous conféreront ce nouveau corps, je pense que nous parviendrons enfin à contacter ceux qui dorment sous les ténèbres. Et alors, alors peut être, Son règne adviendra. La route est longue, mais j'entends leurs appels.

Votre ami dévoué

Aleister Crowley